MUTANT CHRONICLES

#3 1996



CHRONICLES FROM THE WARZONE™

Kriget rasar vidare med detta nya nummer:

- Hired Guns - Frilansare i Warzone
- Nya värden, regler och vapen till Eradicator Deathdroid
- Arvsfurst Moyas Högvakt - en specialstyrka med Mishima Samurajer
- Nya figurer!
- Hör Kapitan Wilfred Steiners ord
- "Nefaritens vrede"







Heartbreaker™





WARZONE™



I Rust Desert på Mars, finns det få områden där Wolfbanes gör bra ifrån sig. Här i ett område med berg och buskar använder de sina färdigheter i att smyga och infiltrera för att attackera en special styrka med Capitol-skt Mars infanteri, med under-stöd från en Necromower.

GBT-49 "GRIZZLY BATTLE TANK"

Från Forge World Models





"JAG HAR SETT ONDSKANS SJÄL. OCH DEN VAR VACKER."

Då var det dags igen, med ett nytt spännande nummer av Chronicles from the Warzone. Jag tänkte att jag kan börja med att nämna att Forge World Models i USA har släppt en resin (en typ av plast) version av stridsvagnen Grizzly, och den är verkligen enorm! Vi utvecklade och speltestade faktiskt nya regler till Grizzlyn, och det var en utmaning. Det finns ungefär 20 stora kanoner på kolossen, med 10 aktiva besättningsmän som avfyrar kanonerna varje runda. Det blir totalt runt 30 skott per runda. Problemet med Grizzlyn är att dess siktlinje är rätt begränsad och att den är riktigt långsam, och den är så stor att den kan bli beskjuten från nästan var som helst på slagfältet (om det inte finns några berg eller stora skogar i vägen). Men en så stor modell förtjänar att spelas i vilket fall som helst, och jag kan lova dig: Det är kul!


Jonas Mases, Warzone Snubbe

Jag tänkte också berätta att några artiklar i detta nummer och i framtida nummer är förhandstittar från Warzone Kompendium... men de färdiga Kompendiumen kommer att innehålla långt mer än vad ni ser här i tidningen! Och det är bara några av artiklarna du ser här i tidningen - det är mycket i varje nummer av Chronicles from the Warzone som du inte kan få tag på någon annanstans också.


Sami Sinervä, Chefredaktör

Jaha, det var det...vi ses i nästa nummer!

Sami Sinervä, Den Mörka Själen



"Kapitan Wilfred Steiner. Om du inte tilltar mig med Kapitan, så tilltala mig inte alls. Jag tycker inte om att kalla mig krigare, för det är jag inte. Jag är en soldat. Jag kör en stridsvagn. Ibland är det en liten stridsvagn, ibland är det en stor stridsvagn... men vilken storlek den än har, så kommer jag köra den åt ditt håll.

"Min far, min farfar, och varje farfar fyra generationer bakåt har lett vår skvadron. Jag leder den nu. Det krävs inte mycket för drämma till någon med en klubba, eller skära upp någon med en kniv. Vem som helst kan avfyra en pistol, och det behövs inte mycket skicklighet för att skjuta någon i strid. Men det behövs skicklighet för att förflytta tio ton stål dit du vill. Stanna rätt, sikta under förflyttning, slå ut andra stridsvagnar innan de slår ut dig... det är där den riktiga skickligheten finns.

"Hundra vanliga män kan inte stoppa en bepansrad stridsvagn. En stridsvagn är en mans sätt att kriga."

INNEHÅLL

ANSVARIG UTGIVARE:
Target Games & Äventyrsspel

CHEFREDAKTÖR:
Sami "Den Mörka Själen" Sinervä

REDAKTÖR AIDE-DE-CAMP:
Joseph [illegible] Goodman

UTVECKLING:
Henrik Strandberg

YTTERLIGARE DESIGN:
Chris Bledsoe
Dave Jones

ÖVERSÄTTNING:
Arvid Blomberg

ÖVRIGA BIDRAG:
Arvid Blomberg
Chrissy Casey
Bill King
T. Jordan Peacock
Patric Backlund
Fredrik Malmberg
Bob Watts
Cees Kwadijk
Michael Mörsare
Stefan Ljungqvist
Marcus Thorell
Anna Järpe

ART DIRECTOR:
Nils Gulliksson

FORMGIVNING:
Mattias Hedman
Sami Sinervä

OMSLAGS DESIGN:
Jonas Mases

ILLUSTRATIONER:
Studio Parente:
Paolo Parente
& Alex Horley
Paul Bonner
Guillaume Fournier

DIORAMA AV:
Joseph Goodman

DIORAMA FIGUR MÅLARE:
Peter Palmér

WEB SITE:
www.target.se

E-MAIL:
warzone@target.se



FRÅGOR OCH SVAR



FRÅGA: Det finns inga restriktioner i listan för Särskild Utrustning som hindrar mig från att ge en figur tre exemplar av samma utrustning (t.ex. tre koagulerande autoinjektorer). Får jag göra det?
SVAR: *Nej. Varje figur får endast ha ett exemplar av varje särskild utrustning.*

FRÅGA: Min motspelare påstår att enligt reglerna får hans Mishima Samurajer ett tungt vapen gratis på grund av följande mening: "Man kan byta ut en Shogun automatkarbin mot ett tungt vapen ur Mishimas vapenlista eller ur den allmänna vapenlistan." (Warzone, s.81). Han tror att eftersom det står "byta ut", så kan han betala för en Shogun automatkarbin och istället ge figuren ett tungt vapen utan extra poäng kostnad. Han tror att han genom att betala för fler tunga vapen kan utrusta fler av hans samurajer med tunga vapen. Stämmer det?
SVAR: *Nej, man måste betala poäng kostnaden för varje tungt vapen i enheten. Det finns inga uppgraderingar eller byten som är gratis hos korporationerna. Man får dessutom inte ha fler än det tillåtna antalet tunga vapen i en enhet, som anges i trupplistan och på sida 65 i Warzone ("Vanligtvis får ingen grupp innehålla mer än ett tungt vapen...").*



"Man kan alltid peka ut gröngölingarna när genomgången börjat. Veteranerna fattar att dom inte ska fråga. Om du måste veta det, kommer du få höra det. I annat fall, håll käft. Gröningarna, däremot...de vill veta. Du märker om det är deras första, andra, eller tredje uppdrag. De lär sig vanligtvis vid det fjärde, om de fortfarande lever.

"Jag har varit med om sexton riktiga slag innanför bältet, plus några bar slagsmål och en duell. Duellen räknas inte, eftersom jag sköt den jäkeln i ryggen innan dom räknat färdigt. Men jag tycker inte om att slåss mot folk. Jag tycker om att slåss mot stål. Bauhaus stridsvagnar är bättre än alla andra, och det märks. Ge mig min skvadron och jag tar mig an vilken stridsvagn som helst, var som helst. Ingen spöar Bauhaus. Vi är hårdast, coolast och bäst!!!"

FRÅGA: Deathbringers och Shadow Walkers kan ignorera förflyttnings avdrag orsakad av terräng, enligt boken. Hur skall gå tillväga när jag förflyttar dom över stora kullar, berg och byggnader? Kan dom helt enkelt gå rakt "igenom" terrängen (eller t.o.m. hamna inuti den) eller kan de helt enkelt förflytta sig över ytan, eller ovanpå den, och bara bry sig om den horisontella sträckan vid förflyttning...eller måste jag räkna ut den vertikala förflyttningen?
SVAR: *Du måste räkna ut den vertikala förflyttningen. Exempel: Om en Shadow Walker står framför en 15 cm hög vägg och han vill klättra över den, då mäter du den vertikala sträckan och kollar hur långt figuren kommer.*
FRÅGA: Är poäng kostnaden för värme-svärdet i Cybertronic sektionen korrekt? Det verkar, om man jämför poäng kostnaden, underlägset Punisher kortsvärdet.
SVAR: *Det saknas några rader. För det första ska det ha SKA 12. För det andra kan du använda en särskild förmåga handling till att hetta upp svärdet innan eller i närstrid, det kommer då ha SKA 12(x3) när det används nästa gång. När det använts en gång, har svärdet svalnat och måste upphettas igen för att få bonusen. Kom ihåg att man bara får göra en använda särskild förmåga handling per runda. Man får också göra svepanfall med det.*

FRÅGA: Är det korrekt att anta att Brödraskaps individer INTE kan använda särskild utrustning som involverar cybernetiska förbättringar (m.a.o. cybernetisk arm, hyperaktivator, ögonimplantat, subdermala pansarimplantat och möjligtvis stridsdroger)? Det står trots allt på många ställen i rollspels modulerna att Brödraskapet ogillar cybernetiska förbättringar av människans kropp.
SVAR: *Det är beror på dig som spelar. Om du spela enligt Mutant Chronicles, så borde Brödraskapsindivider tillåtas att använda cybernetik. Men det finns inget i regelboken som hindrar det!*

FRÅGA: Har Chockgranater någon användning mot Mörka Legionens figurer?
SVAR: *Ja, mot de som i normala fall kan drabbas av panik.*

FRÅGA: Scanners kan köpas antingen till individer eller till en enhet för 3 poäng. Betyder det att bara sergeanten har en scanner eller har varje soldat i enheten en scanner?
SVAR: *Alla i enheten har en scanner.*

FRÅGA: Enligt kampanjreglerna för erfarenhet, får individer bara erfarenhet för att ha dödat i eldstrid eller närstrid. Det står inte ordagrant att man inte får erfarenhet genom att döda med Konsten. Det står inte heller att man får det. Om man använder kampanj erfarenhets reglerna, får individer erfarenhet för att döda figurer genom att använda Konsten?
SVAR: *Det borde stå i regelboken att man även får erfarenhet för att ha dödat med konsten eller den Mörka Symmetrin.*

FRÅGA: Om en figur med en granatkastare köper granater, måste han köpa två uppsättningar, både för att kastas med och skjuta med granatkastaren - fyra poäng för att kastgranater och fyra poäng för granater till granatkastaren?
SVAR: *Nej.*

FRÅGA: Deathlockdrum har en integrerad granatkastare. Måste jag köpa granater separat?
SVAR: *Ja.*

FRÅGA: En figur skjuter salveld på tre figurer, alla tre Väntar. Hans attack har en x3 modifikation. Han knäpper den första figuren. Kan den andra figuren använda sin Vänta handling för att besvara elden innan han själv blir beskjuten, eller måste han vänta tills hela handlingen är avslutad?
SVAR: *Han måste vänta tills hela Skyttehandlingen är avslutad.*

FRÅGA: Kan Första Hjälpen användas på en individ med multipla skador? Om det går, måste skadan (om den inte är dödlig - om det fortfarande finns KP kvar) läkas innan nästa aktivering (som med figurer med 1 KP), eller kan det läkas senare i spelet.
SVAR: *Man kan bara använda Första Hjälpen på dödliga skador - skador som gör att figuren i fråga inte har några KP kvar.*

Skicka dina frågor (och brev) till:

Chronicles from the Warzone
Target Games AB
Box 4628
116 91 STOCKHOLM

E-mail: warzone@target.se

WARZONE™




#9624

CALLISTONISK INNÄSTLARE

Tänk dig en ras skapad endast för att utöva mord och lönnmord - en ras som på mystiska sätt kan dölja sin rätta form, med en styrka och motorik långt bättre än människans. De kan också regenera skador som skulle döda vilken människa som helst. Nå, om du verkligen måste veta, de finns: de Callistoniska Innästlarna.



#9626



ERADICATOR DEATHDROID

En dödsmaskin: inga känslor, inga önskemål, inga behov. Blått kallt stål täcker hela dess kropp, och med en arsenal som överglänser de flesta andra krigares, krossar den allt i sin väg. Den bryr sig inte om vem den siktar på - den har ett enkelt mål... Objektiv: Sök och förinta all fientlig aktivitet.

SKULPTÖRER

Tim Prow, Phil Lewis, Kev Adams, and Mark Kay

MÅLARE

Jonni Teittinen, and Anders Svedmyr

#9620




BRÖDRASKAPETS MYSTIKER

Dessa kvinnor och män är några av de mest udda och mystiska i solsystemet. Lärda i Ljusets väg - Konsten - använder de sina krafter för att hela och hjälpa de fattiga... men även för att hitta och excorcera - eller om det inte är möjligt, döda - de korrumperade.

#9840



BRÖDRASKAPETS ELIT SOLDATER

Detta är eliten bland Brödraskapets soldater. De fruktar inget, och är utvalda från de bästa av de vanliga soldaterna. De är vanligtvis reserverade för att strida mot Den Mörka Legionens styrkor, och är överlägsna på det.

#9516




WARZONE™



#9842

HELIGA KRIGARE

Det finns modiga krigare, och sen finns det riktigt modiga krigare. De Heliga Krigarna är bortom sådana klassifikationer. De slåss mot den Mörka Legionen var helst den visar sitt fula tryne, med ett Avenger svärd för att decimera Legionerna och en Retributor karbin för att avsluta jobbet.



#9843





#9841



KÄTTARE



#9621



KONSTENS VÄKTARE

Vissa Mystiker, de bästa av de bästa, får den sällsynta äran att få bli en av de få utvalda: att få bli en Konstens Väktare. Dessa män och kvinnor är troligtvis de mäktigaste bland människosläktet som någonsin har existerat i Mutant Chronicles universum. De har krafter som även den Mörka Symmetrin inte kan motstå... ibland...





#9622

OBEFLÄCKAD FURIE

Furierna: Humanoider, 2,5 meter långa, 180 kilo tunga, med ett ondskefullt ansikte - ingen mun och käke, bara vertikala metall remsor. Dessa monster stormar in i strid, ylandes blodisande skrik som får människostyrkor att bli fly slagfälten panikslagna.



WARZONE™



OHELIG MÖRSARE

#9627

Denna kanon spyr ut ren ondska, ren Mörk Symmetri... Ingen skulle någonsin vilja stå i vägen för denna tingest! Soldater får panik bara av att se den. Två Odöda Legionärer, som bär ammunition, drar Mörsaren in i strid, ledda av en Nekromutant eller Centurion.



#9623

SEMAI NEFARIT

Lögner, lögner, lögner... Kom ihåg, lita inte på någon, särskilt inte på en Semai Nefarit. Deras själar består av lögner. Det finns endast en mening med deras liv, och det är bedrägeri. Genom bedrägeri och den Mörka Symmetrin, tar Semais Nefariter diskret kontroll. De försöker bestämma över människors futtiga sinnen... och gör det med enastående framgång. Akta dig...

#9845



Modellen har inte original sköld.

HELIG KRIGARE - SERGEANT

NEFARITENS VREDE

Centurionens Skalak klinga klöv luften, och rev upp ett gapande hål i Webers hals. Blod vällde ut som i en rasande flod, och dränkte framsidan av den döda soldaten och marken under honom. Jag avfyrade min Deathlockdrum, och slamsor av Centurionen regnade från himlen. Med fingret fortfarande kramande avtryckaren stormade jag framåt, och lämnade ett spår av Odöda Legionärer bakom mig. Jag kände mig utmattad, men vägrade sluta strida. Det enda sättet att få slut på det här slaget var att döda eller att bli dödad, och jag ger inte upp i först taget. En enorm, blodtörstig Razid kom emot mig från ingenstans, och jag trodde en stund att hans Nazgaroth skulle stoppa mig för gott. Utan att bry mig siktade jag med min Deathlockdrum, tryckte hårt på avtryckaren, och sprejade kulor på jätten som stod framför mig. Tack och lov föll han innan han hade en chans att besvara elden. Bitar av brustna rör spydde ut någon sorts tjock grön vätska på marken vid mina fötter. Jag snubblade till, men återfick snabbt fotfästet och ryckte fram med mina mannar snabbt följande i mina kängspår.

Precis när saker och ting började se bättre ut, hände det oundvikliga. Från fjärran kom en bärare av de Mörka Gåvorna. Han bar en ljuslila kåpa som täckte större delen av hans groteskt deformerade kropp. Han stod bland sina muterade livvakter och började skratta, och drog sina läppar till ett hånleende som visade hans ruttna gula tänder.

"Nefarit!" skrek någon. "ATTACK!"

Kulspruts eld dundrade från båda sidor av slagfältet. Svarta kulor visslade förbi mitt huvud och studsade på min hjälm. En träffade Henderson i tinningen. Han skrek när han föll, ovetandes om vilken tur han hade haft att få dö en sådan snabb död.

Luften blev tjock av energi från den Mörka Symmetrin. Ett valv uppenbarade sig framför Nefarit magikern, en portal till en torterad dimension. De gälla skriken från de onda andarna på andra sidan av portalen verkade be om vedergällning. Medan jag vände mig om stoppade jag mina fingrar i mina öron, och blockerade synen så bra jag kunde. Jag beordrade mina enheter att göra likadant. De som hade tur hörde mig, och räddade sig själva, men andra flydde, drivna till vansinne av Nefaritens besvärjelse. Den Mörka Symmetrins mästare stängde portalen och förberedde sig inför den andra ronden.

"Reträtt!" beordrade jag. "Överge alla offensiva manövrar!"

Innan jag tagit fem steg, sköljde en tidvåg av syra över större delen av de överlevande soldaterna och nedsänkte dem i ett hav av död. Den frätande vätskan löste upp deras rustningar och kött, åt upp dom levande. Jag sprang fortare, bönande om Kardinalens nåd. När jag kikade över min axel, såg jag att övernaturliga flammor hade brutit ut på slagfältet, antändandes kropparna som på de som fallit i striden. Stanken av brinnande hår och kött fick mig att stöta upp och spy medan jag fortsatte att leta efter skydd. Jag ansträngde mig mera när jag kände hettan krypa närmare min rygg. Under alla mina år som soldat har jag aldrig bevittnat en sådan kraft. Det är svårt att tro att en varelse kan orsaka så mycket förstörelse.

En räddningsstyrka från Bauhaus hittade mig flera dagar senare efter min mirakulösa flykt. Jag var dissorienterad och svårt uttorkad, men jag levde. De flög mig till ett sjukhus där ett läkarteam och kirurger behandlade mina skador, och medlemmar från Brödraskapet undersökte mig för att se om Mörkret befläckat mig. Jag blev utskriven med godkänd hälsa, men mina överordnade befriade mig från tjänsten. Tacka Kardinalen för det! Jag vet nu att den segrande Nefariten var Valpurgius, Alakhai den Sluges Ärkemagus. Hans vansinniga skratt hemsöker mig fortfarande, även medan vi pratar, och jag ser hans förvridna grin i mina mardrömmar. Varje morgon, besöker jag Katedralen och ber att ingen soldat kommer bli tvingad att möta han vrede igen.

Om ändå mänskligheten kunde ha en sådan tur...



ERADICATOR DEATHDROID

Av
Chris Bledsoe,
Dave Jones &
Bill King

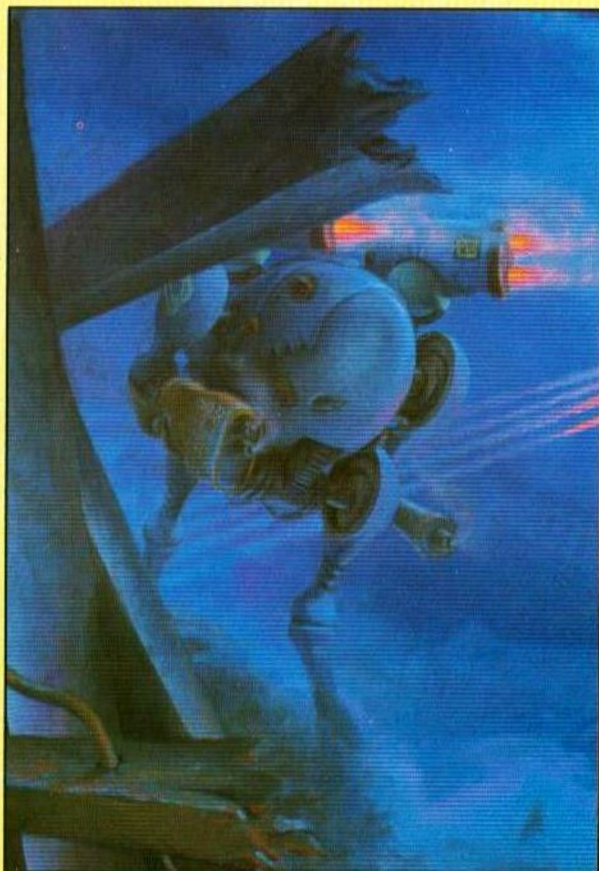
Eradicator Deathdroiden var en av solsystemets första tvåbenta bepansrade fordon. En förlängning och förbättring av teknologin som används i Mishimas gigameks, Eradicatorn inkluderar innovativ Cybertronic teknologi som gör den tyngre bepansrad för sin storlek än någon annan "klivare". Detta kombinerat med dess fruktade vapen blir ett avundat krigsverktyg. Den enda nackdelen med hela designen är vad Cybertronic även anser vara dess största tillgång: Eradicatorns Artificiella Intelligens. Till skillnad mot Mishimas Mek piloter, så känner Eradicatorn aldrig av besvären som dödliga har.

Eradicatorn har blivit uppgraderad ett antal gånger genom tiderna, vanligtvis för att korrigera något litet problem eller för att fila lite på programmeringen. Eradicatorns profil på slagfältet har gradvis förbättrats, och vapnen som används blir periodvis förändrade för att fastställa användbarheten av nya (och förhoppningsvis förbättrade) kreationer. Den senaste versionen av Eradicatorn har blivit erkänd som nästan en helt annan maskin, eftersom den helt klart skiljer sig från sina föregångare.

Följande regler bör användas med Eradicator Deathdroid modellen. Alla Eradicators får använda ett antal alternativa vapen istället för den vanliga beväpningen. Uppgraderade versioner av Cybertronics standard vapen har monterats på Eradicators, eftersom Eradicatorns kraftfulla generatorer kan producera mycket mer energi än mindre AI´s.

Alla regler i Warzone regelboken gäller fortfarande. Eradicatorn är inte längre en stor modell, utan en gigantisk modell (se Chronicles from the Warzone#2 eller Warzone Kompendiumet). Använd följande värden istället för de i Warzone.

PROFIL	NS	ES	KR	LS	HA	KP	ST	FF	RF	POÄNG
Eradicator	14	14	-	12	3	4	8	18	30	175



Eradicatorn är utrustad med utbytbara lemmar, på vilka man kan montera olika vapen. Olika kombinationer väljs för olika ändamål. Eradicatorn får välja tre av följande vapen, men får bara ha ett av varje (m.a.o. du får inte montera två Titan Megablaster på samma Eradicator). Kostnaden för dessa vapen är redan inräknad i kostnaden för Eradicatorn.

Eradicatorn är full av special program för att kunna anpassas efter sina utbytbara vapen. Den kan därför inte använda sig av några program eller förbättringar (förbättringar och program förklaras i Warzone Kompendiumet).

På grund av Eradicator Deathdroids storlek och varierade beväpning, har den en träffområdes tabell liksom fordon. Varje gång Eradicatorn träffas, slå 1T20 och läs av resultatet på tabellen nedan.

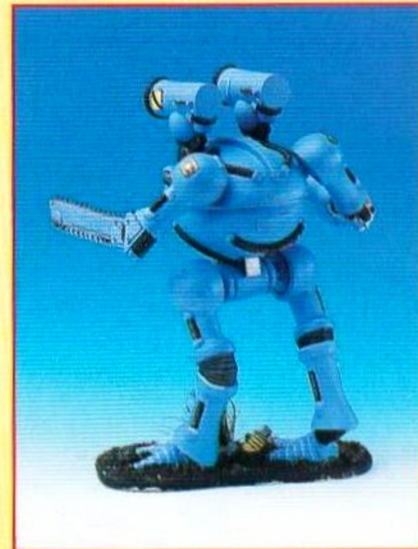
1T20	OMRÅDE
1-17	Kropp
18	Vapensystem 1
19	Vapensystem 2
20	Vapensystem 3



Kropp. Om Eradicatorn träffas här och misslyckas med rustningskastet och självrepareringskastet, förlorar den en KP.

Vapensystem 1,2 & 3. Bestäm vilket vapensystem som representerar vilket vapen innan slaget börjar. När ett vapen träffas och rustningskastet misslyckas, förlorar Eradicator Deathdroiden ingen KP. Slå för självrepareringsmekanismen med en T20; den lagar vapnet om resultatet blir 8 eller mindre. Om självrepareringen misslyckades, förstördes vapnet och kan inte längre användas.

Figuren målad av Jonni Teittinen



VAPEN TILL ERADICATOR DEATHDROID

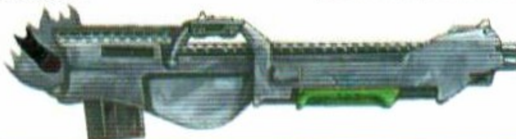
TITAN MEGABLASTER — **TUNG KSP**



VAPEN	KRV	MXR	RM	SKA
Titan Megablaster	108*	225	-	16(x3)

Denna uppgraderade version av SSW4000P är så tung att ingen människa någonsin skulle kunna bära den. Den kan endast monteras in i det förstärkta chassit på en Eradicator Deathdroid. Kan skjuta salveld.

AR3002 — **AUTOMAT KARBIN**



VAPEN	KRV	MXR	RM	SKA
AR3002	45	90	-3	13(x2)

Denna uppgraderade version av AR3000 klarar av att avfyra dubbelt så snabbt som sin föregångare.

SASG80 — **HAGELGEVÄR**

VAPEN	KRV	MXR	RM	SKA
SASG80	H	-	-	13 per skott

Detta vapen är en unik uppfinning av Cybertronic. Det är ett helautomatiskt hagelgevär. För att representera detta, får det avfyra två gånger för varje Skytte handling. Avfyrar två gånger per Skytte handling.

** Minimum avstånd 60 cm. Får ej användas mot mål som är närmare än minimum avståndet.*

*** Minimum avstånd 36 cm. Får ej användas mot mål som är närmare än minimum avståndet.*

SSW6000 — **RAKET GEVÄR**



VAPEN	KRV	MXR	RM	SKA
SSW6000	90**	180	-2	13(x3)

Understöds vapnet SSW 6000 är Cybertronics enda vapen i automatkanons klassen. Det är standard vapnet hos understöds Eradicators och används även i flera fordon. Använder explosiva vapen-markören.

MAGMASCORCHER — **ELDKASTARE**



VAPEN	KRV	MXR	RM	SKA
Magmascorcher	M	-	-	14(x2)

Magmascorchern är en eldkastare som är special designad för Eradicators. De dubbla piporna ger hög pålitlighet - när en pipa når kritisk temperatur, så byter vapnet automatiskt över till den andra medan den kyler av den första. Använder magmascorcher markören (se Warzone kompendiumet. Markören är triangulär, ca. 15cmx15cmx16cm).

GIGADEATH CHAINRIPPER — **MOTORSÅG**

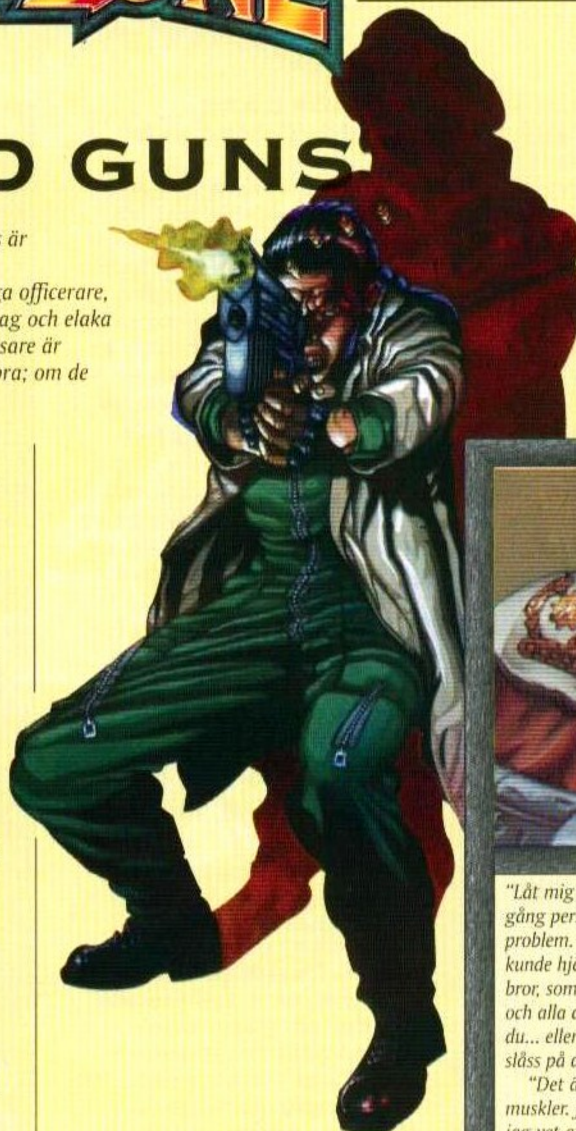
VAPEN	KRV	MXR	RM	SKA
Gigadeath	NS	-	-	12(x3)

Endast en Eradicators interna generatorer kan förse detta superkraftfulla motorsågs baserade vapen med energi. Kan användas till svepanfall.

HIRED GUNS

På slagfälten i det krigshärjade solsystemet i Mutant Chronicles är det inte ovanligt att se frilansare som slåss för någon av megakorporationerna. Lönnmördare lejs för att eliminera viktiga officerare, bombexperter spränger bunkrar, infiltratörer på spaningsuppdrag och elaka jäklar som sprider förödelse är dina, om du har stålarna. Frilansare är spenderbara och får alltid de värsta uppdragen; om de lyckas, bra; om de misslyckas, låt en annan frilansare försöka.

Av
Arvid Blomberg



FRILANSAR REGLER

Max hälften av dina individer får vara frilansare. Frilansare räknas inte till det totala antalet individer i din styrka; m.a.o. du kan ha ditt fulla antal individer och sedan även ha frilansare. Den Mörka Legionen använder inte frilansare.

NY SÄRSKILD FÖRMÅGA

Sprängteknik: För att kunna placera en sprängladdning, så måste figuren med denna förmåga vara i baskontakt med föremålet han önskar spränga, sedan måste han använda en handling för att placera laddningen. Välj först vilken typ av sprängladdning du ska använda, slå sedan 1T20. Om resultatet är 10 eller mindre lyckas figuren med att placera och aptera laddningen; om inte, då är handlingen förlorad (men inte laddningen). Om du lyckades, kom ihåg att notera att du använt en laddning. Om du fummlar (om du slog 20) detonerar laddningen omedelbart; placera en explosiva vapen-markören över modellen och använd det sprängämne med högst skadevärde, som figuren bär, för att bestämma vilken skada alla figurer under markören måste göra ett rustningskast mot.

När en sprängladdning har placerats, använd ett mynt (eller någon annan sorts markör) för att visa var laddningen placerades. Figuren kan detonera vilken laddning som helst genom att använda en handling, och detta kan göras var ifrån som helst på slagfältet. När laddningen detonerar blir all terräng under explosiva vapen-markören en krater och räknas som svår terräng. Alla figurer under markören måste slå ett rustningsslag mot det aktuella sprängämnets skadevärde. Byggnader som till mer än hälften täcks av markören blir till bråte, och du bör byta ut dem mot ruiner (Om du inte har en ruin modell, kan du använda småstenar och placera dem där byggnaden stod). Figurer i en sprängd byggnad måste klara ett rustningskast mot sprängämnets skadevärde med -4 på sin rustningsfaktor.

BOMBEXPERT

Vanligtvis roar sig bombexperter med att spräng bankvalv, kassaskåp och byggnader. Bombexperter deltar i krig av många orsaker, oftast på grund av pengarna de blir erbjudna och brist på utbildad personal hos megakorporationerna. Det är ett känt faktum att bombexperter anses vara spenderbara.

SPECIALREGLER

Sprängteknik och kommandoträning.

UTRUSTNING

Bombexperter använder ett hagelgevär eller ett sidovapen från vilken korporations vapenlista som helst eller från den allmänna vapenlistan. Bombexperter kan bära sju sprängämnesenheter.

ORGANISATION

Bombexperter är individuella figurer och frilansare.



"Låt mig berätta en historia. Det var en gång person som hette du. Du hade problem. Och du kunde välja en person som kunde hjälpa dig. Vem skulle du välja: din bror, som du vuxit upp med, som känner allt och alla du känner, som tänker och slåss som du... eller någon som sagt att han skulle slåss på din sida om du betalade honom?

"Det är inget svårt val. Jag hyr inte mina muskler. Jag tar de från Bauhaus, därför att jag vet att jag kan lita på dem. Hur betalar man en frilansare? Om du ger honom förskott, sticker han innan striden. Om du inte ger honom förskott, slåss han inte alls. Om du kör 50-50 kan han fortfarande dra med dina pengar. Han vet hur man slåss, så det blir inte lätt att få tillbaks pengarna. Om du inte har en stridsvagn, förstås."

FRILANSARE	NS	ES	KR	LS	HA	KP	ST	FF	RF	POÄNG
Bombexpert	11	12	-	12	4	1	0	12	24	40
Lönnmördare	14	17	-	15	4	2	1	9	22	60
Elak Jäkel	15	16	-	12	4	3	4	9	26	52
Infiltratör	15	15	-	13	4	2	0	12	22	55



LÖNNMÖRDARE



Figuren målad och om-skulpterad av Anders Svedmyr



Lönnmördare lejs för att urskilja och eliminera fiendeofficerare och individer. Det är väldigt dyrt och tidsödande att utbilda bra prickskyttar, därför hyr korporationerna ofta lönnmördare med bra "rykte" när man behöver en prickskytt. Frilansande lönnmördare är ofta bättre än militära prickskyttar, eftersom de inte har råd att misslyckas med ett uppdrag. Om en lönnmördare misslyckas med flera uppdrag är hans karriär troligtvis över, dels för att han får uselt rykte och dels för att han antingen är död, och om han inte är det så kommer hans mål på slagfältet se till att han är det inom en snar framtid.

SPECIALREGLER

Lönnmördare får aldrig panik. Lönnmördare får +2 på skadevärdet när de använder prickskyttegevär. Lönnmördare får placeras ut var som helst på slagfältet förutom inom motståndarens uppställningsområde. Lönnmördare är gömda och väntar när spelet börjar.

UTRUSTNING

Lönnmördare är utrustade med ett prickskyttegevär och ett sidovapen (vanligtvis ett punishersvärd eller Eliminator k-pisten) från vilken korporations vapenlista som helst eller från den allmänna vapenlistan.

ORGANISATION

Lönnmördare är individuella figurer och frilansare.



ELAK JÄKEL

En elak jäkel är över två meter lång med svällande muskler; sparkad från armén på grund av ordervägran, överdrivet våld och för att ha spöat upp högre officerare... det är en typisk elak jäkel. En elak jäkel jagar över slagfältet, skördandes liv med en gigantisk kulspruta i nävarna. Elaka jäklar är snaggade, cigarrökande, respektlösa, högljudda, blyspottande mördarmaskiner. Kort sagt, de är gammalmodiga legoknektar.

SPECIALREGLER

Elaka jäklar får inte panik som resultat av skador; de kan fortfarande få panik som resultat av Konsten, den Mörka Symmetrin eller andra orsaker. Elaka jäklar kan aldrig gömma sig - de tycker att det är fegt.

UTRUSTNING

Elaka jäklar bär ett tungt vapen och ett närstridsvapen (sidovapen eller svärd) från vilken korporations vapenlista som helst eller från den allmänna vapenlistan.

ORGANISATION

Elaka jäklar är individer och frilansare.



INFILTRATÖR

Infiltratörer är frilansande spioner, men föredrar att kalla sig "oberoende agenter". Att stjäla dokument och kidnappa vetenskapsmän är deras gebit, så man kan ju undra vad de gör på ett slagfält. Svaret är: de stjäl dokument skyddade bekom murar som inte ens en bombexpert kan spränga och de kidnappar vetenskapsmän gömda i ogenomträngliga baser... dessutom är de enastående spanare.

SPECIALREGLER

Kommandoträning. Infiltratörer kan förflytta sig genom svår terräng utan minskad förflyttning, och genom omöjlig terräng med halverad förflyttning. Infiltratörer kan klättra över väggar av vilken höjd som helst, genom att använda en förflyttningshandling för att klättra 6 cm. Det tar en handling mindre att klättra ner, men det tar alltid minst en handling.

UTRUSTNING

Infiltratörer är utrustade med ett sidovapen och/eller ett svärd från vilken korporations vapenlista som helst eller från den allmänna vapenlistan. Automatkarbiner och prickskyttegevär är för klumpiga för dem.

ORGANISATION

Lönnmördare är individuella figurer och frilansare.

NYA VAPEN TILL DEN ALLMÄNNA VAPENLISTAN

L&A MK. 3 "ELIMINATOR" — **K-PIST**



	KRV	MXR	RM	SK	POÄNG
Eliminator	12	24	-2	12	8

Eliminatorn är ett populärt lönnmördarvapen. Den har inbyggd ljud- och flammdämpare, vilket tillåter figurer som bär den att avfyra medan man är gömd utan att bli upptäckt. Eliminatorn räknas som pistol.

SHERMAN MOD. 7 "ENFORCER" — **PISTOL**

	KRV	MXR	RM	SK	POÄNG
Enforcer	9	18	-3	13	3

Enforcern är en grovkalibrig revolver som blivit populär bland frilansare därför att den är lätt att få tag på och svår att spåra. Den är en pistol.

DYNAMIT — **SPRÄNGÄMNE**

	SKA	POÄNG
Dynamite	12(x3)	5

Vanlig dynamit. Dynamit tar upp en sprängämnesenhet. Endast figurer med förmågan Sprängteknik får använda dynamit.

DEMOLEX — **SPRÄNGÄMNE**

	SKA	POÄNG
Demolex	13(x4)	12

Demolex är en extremt explosiv substans som använd av militären för att spränga broar och byggnader. Demolex tar upp två sprängämnesenheter. Endast figurer med förmågan Sprängteknik får använda Demolex.

MEPHISTO — **PRICKSKYTTEGEVÄR**



	KRV	MXR	RM	SK	POÄNG
Mephisto	120	240	-3	15	21

Mephisto är det bästa prickskyttegeväret på marknaden och används både av de berömda Doomtroopers och Mortifikatorerna från det vördade Brödraskapet. Detta gevär är även en del av Brödraskapets vapenlista.

NITROSYNITE — **SPRÄNGÄMNE**

	SKA	POÄNG
Nitrosynite	13(x5)	20

Nitrosynit är ett sprängämne som bara funnits på marknaden ett tag. Nitrosynit måste förvaras i en speciell behållare p.g.a. att det är väldigt instabilt. Nitrosynit tar upp fyra sprängämnesenheter. Endast figurer med förmågan Sprängteknik får använda Nitrosynit.

ANTI-TANK BOMB — **SPRÄNGÄMNE**

	SKA	POÄNG
AT-bomb	19	15

Denna bomb är gjord för att spränga fordon på slagfältet. En figur med en anti-tank bomb kan placera den på ett fordon genom att ställa sig framför det och lyckas med att kasta sig undan precis innan fordonet skall ramma honom. Figuren behöver inte lyckas med ett sprängämnesslag men måste ha förmågan. När bomben exploderar använder man inte explosiva vapen-markören. Bomben gör istället skada på tre olika träffområden på fordonet (slå tre gånger på träffområdes tabellen). AT-bomber tar upp tre sprängämnesenheter.







ARVSFURST MOYAS HÖGVAKT

Av
Joseph Goodman

Under direkt kontroll av Arvsfurst Moya, uppnår Högvakten lite mindre än 1000 krigare och är special tränade för att slåss i tunnlar. Alla är Mishima Samurajer med mycket ytterligare träning. Regementet är baserat på Merkurius. I de underjordiska städerna och gruvorna på Merkurius kommer Högvaktens träning till användning, och färdigheterna kan användas vid kloakrensning under solsystemets andra städer.

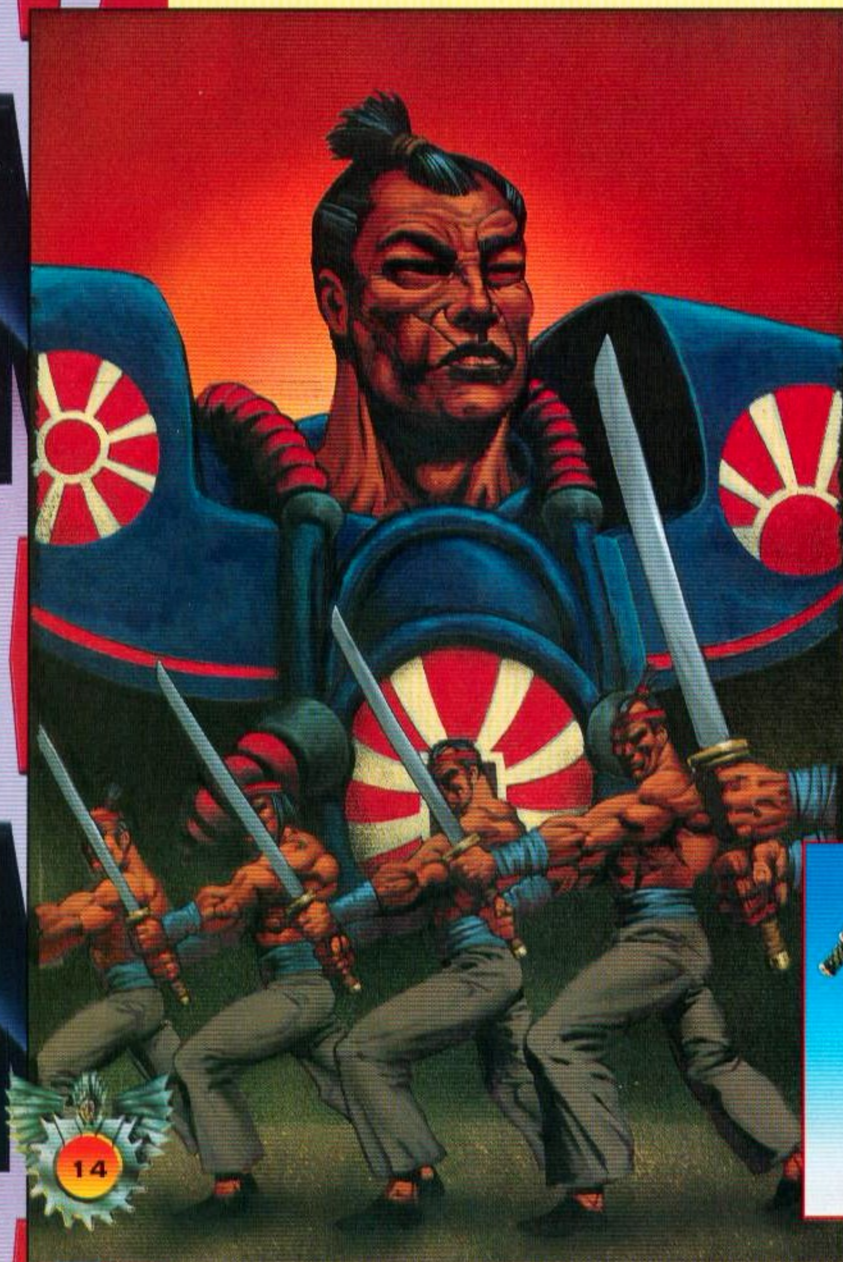
Enheter av Arvsfurst Moyas Högvakt stannar i tunnlarna under Merkurius i veckor eller till och med månader åt gången. De förflyttar sig ofta i totalt mörker, även den minsta ljuskälla kan tillkännage deras position. De mörka, trånga utrymmena är ibland så små att man inte kan stå upprätt, och medlemmar av Högvakten kan tvingas utkämpa hela kampanjer hukade. Att spendera månader utan att sträcka på sig eller se ljus, annat än mynningsflammor kan driva vanliga män till vansinne, så det är viktigt att ingen medlem av Högvakten har den minsta skugga av cellskräck.

Alla som är med i Arvsfurst Moyas Högvakt är frivilliga. Alla Samurajer kan anmäla sig till att undergå testet som måste klaras av för att få anslutas till Regementet. Testet framhåller mental uthållighet mer än något annat. I ett av testerna, låser man in den prövade Samurajen i ett helt mörkt rum. Samurajen får en nyckel som kan öppna dörren och tillåta honom att lämna rummet. För att klara av testet måste Samurajen sitta i rummet, i mörkret, utan någon stimulans eller interaktion med omvärlden, i åtminstone en månad innan han väljer att komma ut. Den längsta mätta tiden som någon suttit i rummet är 67 dagar, och detta klarade Arvsfurst Moya själv, men även han var tvungen att lämna rummet eller bli tokig.

Om en Samuraj klara av alla test, av vilka många är för grymma för att beskrivas här, påbörjar han sin träning inom Högvakten. Största delen av träningen handlar om att leva i ett simulerat liv i de trånga utrymmena i tunnlarna: slåss utan svängrum, förflytta sig snabbt genom trånga tunnlar och ta skydd där det inte finns något skydd. En grundlig indoktrinering följer den fysiska träningen, för att förbereda Samurajen inför vad han kommer att möta i tunnelkrigen. Hela träningen håller på i många månader, efter vilka Samurajen måste klara av en sista samling test innan han formellt tillåts ansluta sig till Arvsfurst Moyas Högvakt i strid.

Arvsfurst Moyas Högvakt utför uppdrag som är mycket mer krävande än vad en vanlig Samuraj får utföra. De får ofta slåss mot okända fiender. När en gruvexpidition blir slaktad i tunnlarna, eller tåg blir förstört, då är det Arvsfurst Moyas Högvakt som skickas för att spåra de som attackerade genom tunnlarna och utdela den hämnd som är nödvändig. Den Mörka Legionen aktivitet i de stora kloaksystemen under stora städer är vanlig och är en annan front där Arvsfurst Moyas Högvakt måste slåss.

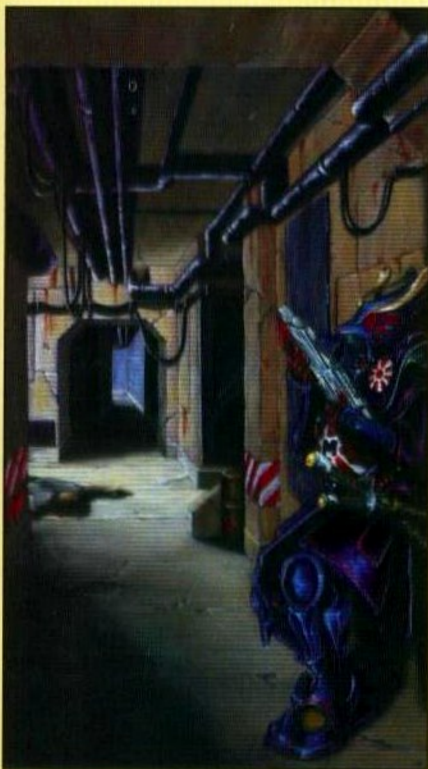
I Merkurius krig, ser man ofta Arvsfurst Moyas Högvakt användas till sabotage och flankerings manövrer. Dess medlemmars special träning tillåter dem att navigera genom långa vindlande passager in bakom fiende styrkor eller till känsliga delar av baser. Den osedda tillgång är ibland ovärderlig. Ett av de mest berömda striderna som







MOYAS **WARZONE**™ HÖGVAKT



utkämpats av Högvakten var en som Arvsfurst Moyas högra hand, Makazagi, ledde. Han ledde två enheter in bakom en av Bauhaus pansar brigader. De ledde sig själva genom okända passager, och navigerade till brigadens front utan att bli upptäckta. På ett ställe var en pansar kolumn, 26 stridsvagnar totalt, tvungen att passera genom en enkelfilig tunnel, och det var då enheterna slog till. Svärmar av AP-granater och Dragonfire eld stannade de första fordonen i deras spår, och hindrade hela kolumnen från att fortsätta. Enheterna från Arvsfurst Moyas Högvakt retirerade tillbaks i tunnlarna innan infanteri kunde nå dem, och återvände sedan till sin bas med bara två döda.

UNIFORM

Arvsfurst Moyas Högvakt bär de typiska Mishima färgerna på parad men inte i strid. När de ska strida däremot bär de mörkare färger än vad som är vanligt hos Mishimas övriga styrkor. Axelskydd och bepansrade områden är vanligtvis bruna eller svarta, medan mindre skyddade områden är ljusgråa eller bruna. Det är meningen att färgerna ska blandas in med det dunkla ljuset i de underjordiska områden där de slåss.

SPECIALREGLER

Enheter från Arvsfurst Moyas Högvakt ses sällan i strider ovan jord, men det händer ibland. När de inte är i tunnlarna slåss de som vanliga trupper. När de är i tunnlar, kloaker, luftslussar och andra trånga passager däremot, slåss de med en egen stil.

Arvsfurst Moyas Högvakt är tränade att slåss i trånga utrymmen. De är utrustade med speciella ljusförstärkande goggles som tar till vara på det lilla ljus som finns i tunnlarna, och deras rustningar är täckta med speciella krokar som tillåter dem att behålla fotfästet i svåra områden. Alla i Högvakten slipper modifikationer för att slåss i trånga utrymmen. Alla negativa effekter på förflyttning, skytte avstånd, närstrid, synlighet, eller andra effekter av att slåss tunnlar, kloaker eller andra trånga utrymmen ignoreras av Arvsfurst Moyas Högvakt.

Högvakten är van att slåss mot fiender de inte kan se. En mystisk okänd fiende är vad Högvakten oftast slåss mot. Att villigt jaga och slåss mot okända fiender kräver nerver av stål, vilket gör att Arvsfurst Moyas Högvakt är immun mot Skräck (se Chronicles from the Warzone #2 eller Warzone Kompendiumet). Högvakten kan fortfarande få panik som vanligt.

Samma regler som gäller Samurajer gäller även Högvakten: Banzai Attack och Kampsport.

UTRUSTNING

Arvsfurst Moyas Högvakt är utrustad på exakt samma sätt som vanliga Samurajer.

ORGANISATION

En enhet från Högvakten är precis som en vanlig Samuraj enhet, liksom dess hjältar. Figurer från Högvakten kostar 4 poäng mer än sina Samuraj motsvarigheter.



Alla figurer målade och om-skulpterade av Anders Svedmyr



"Jag dör hellre än kör en Mishima stridsvagn. Mishima gör billiga saker, och jag menar inte bara priset. Sakerna faller ju isär innan man börjat. Jag har sett vad som händer när en utgångslucka inte funkat, och det är inte vackert. Med lite tur kommer du ut på något annat sätt. Men om luckan förblir stängd när du blir träffad, kan du säga adjö där och då.

"Det är därför jag är glad över att vara från Bauhaus. Våra saker går inte sönder. Dom är hållbara. Vi bygger ordentligt och vi bygger för att saker skall hålla."



WARZONE™

MUTANT CHRONICLES

Krönikorna fortsätter, och många nyheter är på väg! Rykten läcker igenom, fast Kardinalen försöker förtrycka det fria ordet...



#9618

WARZONE KOMPENDIUMET, DEL 1

Kompendiumet borde släppas när som helst nu - här finns allt du behöver för att klå din fiende när som helst, var som helst och hur som helst... Nya regler, nya monster, personligheter, AI förbättringar och program, nekroteknologi och fordon!

BATTLE LINES-FORCE CARDS

Battle Lines släpper Force Cards, som gör att du lätt kan hålla koll på dina styrkors värden, särskilda förmågor och utrustning. Detta gör spelandet smidigare och roligare. Fråga efter dem i din lokala spelbutik.



#9514

FORGE WORLD MODELS

Forge World Models fortsätter med sin nya samling modeller till Warzone. Saker som är på väg eller redan har släppts: Tatsu-Gigamek, Wolfclaw JBT, GEV 12 Cobra, GEV 10 Krait, Hellhound Necro Tank, Reaver APC och mycket mer...

ORIGINS ´96

Bara som en notis - riktigt trevliga nyheter för oss grabbar och tjejer som spelar Warzone! För några månader sedan vann Warzone klassen "Bästa Figurslags Regler" 1995 på Origins. Origins är, för er som inte vet det , det näst största spelkonventet i USA.



#9817

DARK EDEN CCG

Tillbaks till Moder Jord, det Förlorade Paradiset... Dark Eden. I detta nya kortspel tas du tillbaka till människornas hemvärld. Du tar kontroll över en klan och använder politik, ekonomi och krig för att härska över Jorden... för en stund.

APOCALYPSE

Den senaste expansionen till Doomtrooper heter Apocalypse och kommer ut under Hösten '96. Apocalypse innehåller en ny kort kategori, Ki-powers och mycket mer.

MUTANT CHRONICLES ROLLSPELET, ANDRA UPPLAGAN

Till er som gillade Mutant Chronicles Rollspelet, är vi stolta att meddela att andra upplagan släpps Hösten-Vintern ´96. En helt omredigerad version med uppdaterade regler, ett nytt framslagnings sätt för rollpersoner med arketyper, ny layout, mer bakgrunds information om Luna (med karta!), ett komplett introduktions äventyr med mera. Håll ögonen öppna.

VENUSIANSKA APOKALYPSEN - ROLLSPELS ÄVENTYR

"Den Venusianska Apokalypsen"- lyssna bara på namnet och du vet vad som är på gång! Denna äventyrs trilogi kommer att få dig att älska Mutant Chronicles. Djupt inne i Venus Djungler, ligger en mörk hemlighet som bara väntar på att hittas av några stackars jäklar...

ILIAN - ROLLSPELS TILLBEHÖR

Hon är vacker, hon är kall... och skulle inte ge ett öre för ditt liv; hon skulle bara ta det. Här finns allt du behöver för att spela en kampanj med Ilian Kättare, de mäktigaste användarna av Den Mörka Symmetrins metoder, och de mystiska varelserna från den ondaste och kraftfullaste av alla Apostlar: Ilian.

JOHN CARPENTER SKRIVER PÅ

John Carpenter ("Flykten från N.Y.", "Flykten från L.A.", "The Thing") skriver på ett kontrakt för att regissera den kommande Mutant Chronicles filmen (premiär hösten '97). Vi kommer att följa filmens utveckling, som blir en högbudgetfilm, i Chronicles from the Warzone med information, reportage, och foto och bilder från filminspelningen och filmen.

FÖR MER INFORMATION OM HUR DU KAN FÅ TAG PÅ ETT EXEMPLAR AV WARZONE OCH WARZONEFIGURER KAN DU KONTAKTA:

Target Games AB
Box 4628
116 91 STOCKHOLM

E-post: warzone@target.se. Tyvärr har vi inte möjlighet att svara på frågor per telefon.